D. Teknik Presentasi

Presentasi merupakan salah satu bagian dari aktivitas berkomunikasi yang bertujuan menginformasikan sesuatu kepada orang lain. Presentasi yang dianggap efektif tidak hanya mampu menarik perhatian *audien*, namun juga dapat menggerakan *audien* untuk melakukan sesuatu hal. Agar presentasi menjadi efektif, perlu menggunakan teknik presentasi.

1. Penyusunan Slide

Halaman pada perangkat lunak penyaji presentasi umumnya disebut *slide*. *Slide* digunakan sebagai alat yang memudahkan audien memahami apa yang disampaikan oleh *presenter* (orang yang melakukan presentasi). Karena peranannya, dalam menyusun slide harus memperhatikan fokus dan kesesuaian dengan yang disampaikan oleh *presenter*, sehingga mampu menarik perhatian *audien*. *Slide* yang efektif tidak hanya dapat menarik perhatian audien, tetapi dapat pula menentukan apakah audien akan tergerak melakukan sesuatu yang diinginkan oleh *presenter*.

Perhatikan gambar berikut.

Sumber: http://www.ihatepresentations.com/bad-business-presentation-2/

Gambar 3.13 Perbandingan presentasi yang membosankan dengan yang menarik.

Apakah Anda pernah melakukan presentasi di hadapan teman-teman?

Apakah *audien* tertarik atau memperhatikan dengan seksama apa yang disampaikan?

Anda dapat menebak apakah presentasi yang dilakukan cukup efektif sehingga menarik minat *audien*, atau sebaliknya. Jika *audien* sibuk saling berbicara dengan *audien* lain, atau mereka asik dengan *gadget* atau *laptop*, atau bahkan *audien* sampai tertidur, maka apakah presentasi itu perlu dilanjutkan?. Hal tersebut kemungkinan menunjukan ketidaktertarikan *audien* pada suatu presentasi.

Sebaliknya, apabila *audien* mendengarkan dengan saksama dan penuh antusias, artinya presentasi itu telah berhasil disajikan dengan baik.

Jika presentasi tidak mampu menarik minat audien, untuk apa membuang waktu dengan meneruskannya.

Tiga hal utama yang menyebabkan *audien* tidak tertarik dengan presentasi, yaitu 1) penyampaian yang buruk; 2) inti yang ingin disampaikan tidak jelas; dan 3) *slide* yang rumit atau mengalihkan fokus.

Alasan utama pemirsa tidak memerhatikan presenter disebabkan tiga hal, yaitu 1) pesan yang ingin disampaikan tidak jelas; 2) penyampaiannya buruk; dan 3) *slide* yang membosankan dan rumit.

Apakah PRESENTASI perlu diTERUSKAN apabila kenyataannya tidak ada lagi audien yang memerhatikan?

Ada baiknya kita meninjau unsur yang dapat memengaruhi *audien*? yaitu **ethical**, e**motional**, dan **logical**. Ketiga unsur ini saling terkait satu dengan lainnya.

a. **Ethical** terkait dengan sosok *presenter* dan pemirsa, antara lain karakter, kredibilitas, latar belakang, dan reputasi. Jika seseorang berbicara dengan seorang doktor, tentunya berbeda jika berbicara dengan seorang yang tidak mengenyam pendidikan. Begitupula sikap berbeda apabila berinteraksi dengan anak-anak dibandingkan dengan orang tua.
b. **Logical** terkait dengan fakta dan data. Apabila apa yang disampaikan memiliki fakta yang diperkuat dengan data, maka tidak ada alasan bagi orang lain menyanggah apa yang disampaikan.
c. **Emotional** terkait dengan memberikan sentuhan emosi kepada pemirsa sehingga tertarik dengan apa yang disampaikan. Kata-kata yang keluar dari mulut, akan berbicara di pikiran, namun emosi yang ada pada *slide* akan berbicara di hati audien.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam presentasi.

a. Pesan

   Fokus pada satu ide. Tidaklah menjadi berkesan apabila menonton film yang yang menggabungkan semua *genre* (komedi, horor, dan aksi).

b. Mengapa itu penting?

   Presentasi yang dianggap tidak penting oleh pemirsa, tidak akan diperhatikan.

c. Bagaimana hal tersebut memecahkan masalah?

Meskipun pesan yang disampaikan jelas dan fokus, serta dinilai penting oleh *audien*, namun hal itu tidak dapat memecahkan suatu masalah, maka hal itu tidak akan menggerakan *audien* melakukan apapun.

2. Presentasi = Bercerita

Dokumen *word* merupakan kumpulan teks yang memiliki keterbatasan untuk menggambarkan emosi. Berbeda dengan sinema berupa media dengar-pandang yang sarat akan emosi. Presentasi berada di antara keduanya karena dapat dilengkapi dengan *slide* yang memuat teks serta media dengar-pandang. Inilah yang membuat presentasi dan bercerita memiliki kesamaan, dan cara mengungkapkan ide yang paling efektif adalah melalui **cerita**.

Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 3.14.Kedudukan presentasi di antara dokumen dan sinema

Sumber: http://thisishumanity.weebly.com/blog/power-point-6

Gambar 3.15 Contoh tampilan *Slide Shorter PowerPoint*

Selama ribuan tahun, nilai-nilai budaya masa lalu yang diturunkan dari generasi-ke-genarasi yang diceritakan turun-temurun, masih kekal dan menjadi sebuah dongeng. Selain cerita, ada suatu hal yang "ajaib" dalam bentuk simbol yang memiliki makna, sehingga hal tersebut dapat memengaruhi seseorang untuk menghormatinya lebih dari sekadar simbol. Sebuah cerita dapat memicu reaksi fisika dan menyebabkan sebuah imajinasi seseorang yang mendengarnya. Apakah Anda pernah mendengarkan cerita dari orang lain sehingga hati Anda tergugah, mata terbelalak, atau mengakibatkan bulu roma merinding?

Cerita yang baik tentunya haruslah mengalir. Sama seperti presentasi, **buatlah alur cerita** terlebih dahulu menggunakan ***slide-shorter***, sehingga apa yang Anda presentasikan mengalir, namun sebelum Anda menyusunnya pada *slide-shorter*, tentu saja Anda harus sudah mengetahui kalimat apa yang akan Anda sampaikan kepada *audien.*

Setelah menyusun alur cerita menggunakan *slide-shorter*, kemudian tentukan apakah Anda akan menggunakan gambar atau media dengar-pandang lain pada setiap *slide*. Gambar yang dipilih tentunya harus disesuaikan dengan apa yang akan disampaikan pada *slide* itu.

Adakalanya suatu *slide* hanya berisi satu atau beberapa kata, ada juga hanya sebuah gambar yang memiliki makna yang dalam untuk disampaikan. Semua *slide* yang berisi gambar akan mengingatkan kita pada *storyboard*.

Apabila Anda menggunakan gambar, perhatikan KESEDERHANAAN dan KESESUAIANNYa, bukan seadanya.

Ada pepatah yang mengatakan semakin sederhana akan semakin mahal. Namun tetap diperhatikan bahwa sebuah barang yang tidak berfungsi karena semua fiturnya dibuat sederhana bukanlah perwujudan dari kesederhanaan.

3. Sederhana, bukan seadanya

Sumber: https://fashionthemallblog.blogspot.co.id/2012/03/ipod-shuffle-is-2gbb-description.html

Gambar 3.16 Perbandingan ukuran iPod dengan Walkman

Buatlah *slide* sederhana, namun **tidak semaunya**. Coba Anda perhatikan tampilan halaman mesin penelusur Google yang dibuat sangat sederhana, tidak meletakkan apapun semaunya

karena desain dirancang sesuai dengan peruntukannya, yaitu sebagai mesin penelusur dan tidak disertai dengan beragam tampilan yang membingungkan pemakai.

Sumber: https://google.com dan http://yahoo.com

Gambar 3.17 Perbandingan tampilan mesin pencari Google dan Yahoo

Perhatikan gambar berikut! dan apa yang ada di benak Anda setelah melihatnya?

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/386746686726828926/

Gambar 3.18 Tampilan *slide* pada presentasi Bill Gates

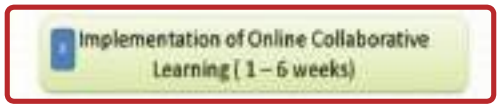
Dengan melihat *slide* tersebut, Anda akan sulit mengetahui pesan yang ingin disampaikan oleh Bill Gates, darimana membacanya, dan apa yang menjadi fokusnya. Untuk menghindari hal itu, **janganlah menumpuk ide/pesan dalam satu slide**. Hal ini akan membingungkan *audien*

ketika melihat dan membaca alur pesan. *Audien* tidak lagi fokus pada pembicara, melainkan berusaha membaca alur *slide*.

Pesan yang muncul pertama adalah **Online Workshop**.

Jelaskan apa yang dimaksud, kemudian munculkan **Face-to-face workshop**.

Uraikan dengan jelas, disusul dengan kemunculan *Implementation of Online Collaborative.* Dengan berurutannya pesan yang muncul, akan tertata di pikiran pemirsa sedikit-demi-sedikit sehingga menjadi gambaran utuh di akhir kemunculan.



Jelaskan apa yang dimaksud, kemudian munculkan *Face-to-Face workshop*. Uraikan dengan jelas, disusul dengan kemunculan *Implementation of Online Collaborative*. Dengan berurutannya pesan yang muncul, akan tertata di pikiran *audien* sedikit-demi-sedikit sehingga menjadi gambaran utuh di akhir kemunculan.

Jangan menumpuk ide pada satu PESAN.

4. Hindari Text-Oriented

Perhatikan contoh *slide* berikut! Mungkin Anda dan termasuk saya pernah membuat *slide* seperti ini. Apa yang ada di benak Anda melihat *slide* seperti ini?

Sumber: Dokumen Kemendikbud

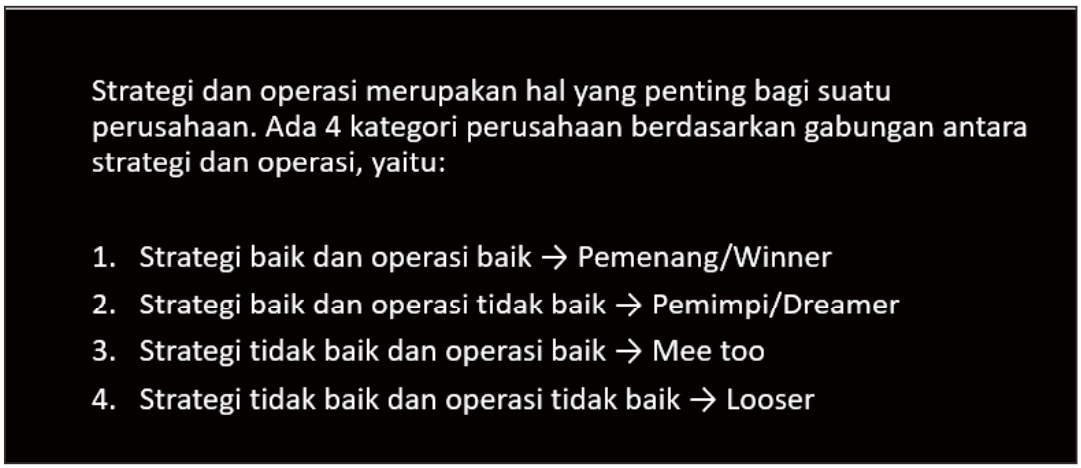
Gambar 3.19 Contoh *slide-ument*

Jawabannya tentu saja beragam. Namun dapat kita pastikan sebagian besar akan menjawab latar belakang mengaburkan teks putih. Itu benar, namun ada hal lainnya yaitu kita telah memaksakan *slide* ini menjadi sebuah dokumen. Jikalau dengan teks *audien* sudah dapat mengetahui apa yang ingin disampaikan, lalu untuk apa kita harus presentasi membaca kembali teks tersebut jika bisa mengirimkannya melalui email sehingga tidak membuang waktu *audien*?

Slide yang berisi teks akan membuat bosan pemirsa dan menghilangkan ketertarikan mereka. *Slide* yang dipaksa menjadi dokumen disebut *slide-ument*. Harus diingat bahwa teks yang dibaca *audien* hanya bertahan 2 menit di memori otak, serta perhatian *audien* tidak lagi kepada *presenter* melainkan terfokus membaca teks.

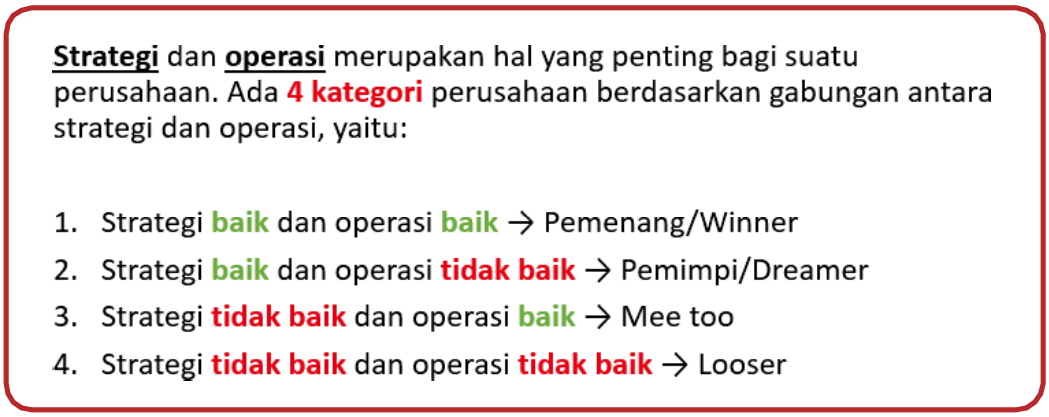
5. Visual dan Verbal

Perhatikan kembali gambar berikut dan hapalkan dalam waktu dua menit.



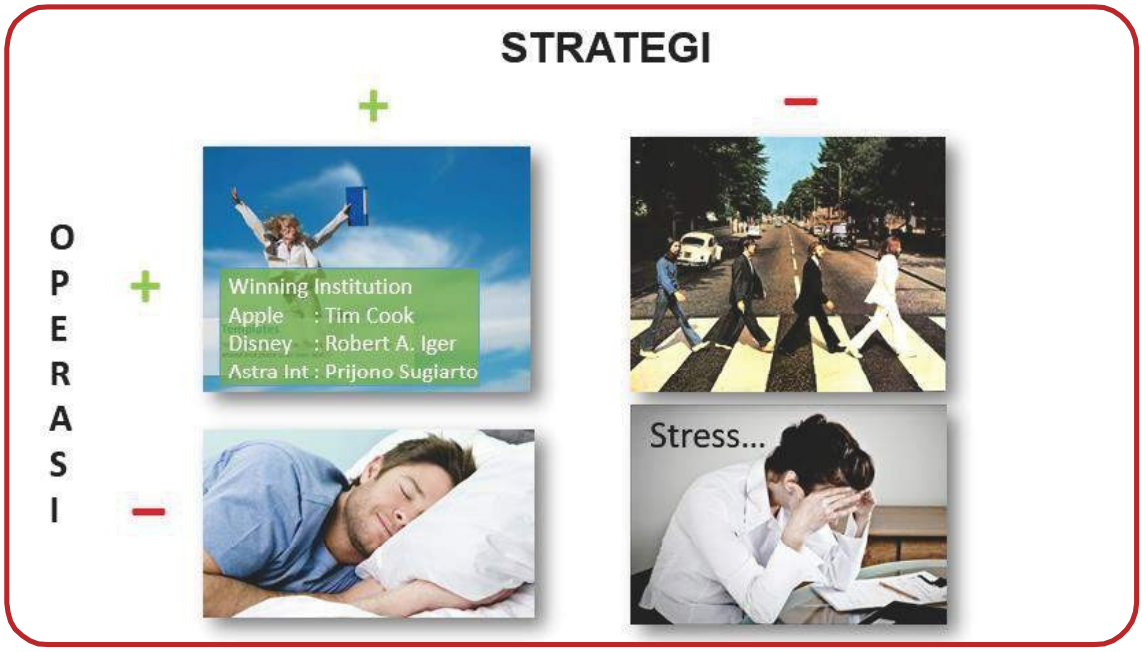
Sebutkan kembali tanpa melihatnya.

Sekarang lihat hasil modifikasi ini.



Dengan memberikan **warna pada teks**, akan membantu audien mengingat poin utama pada *slide*.

Bandingkan dengan tampilan *slide* berikut ini!

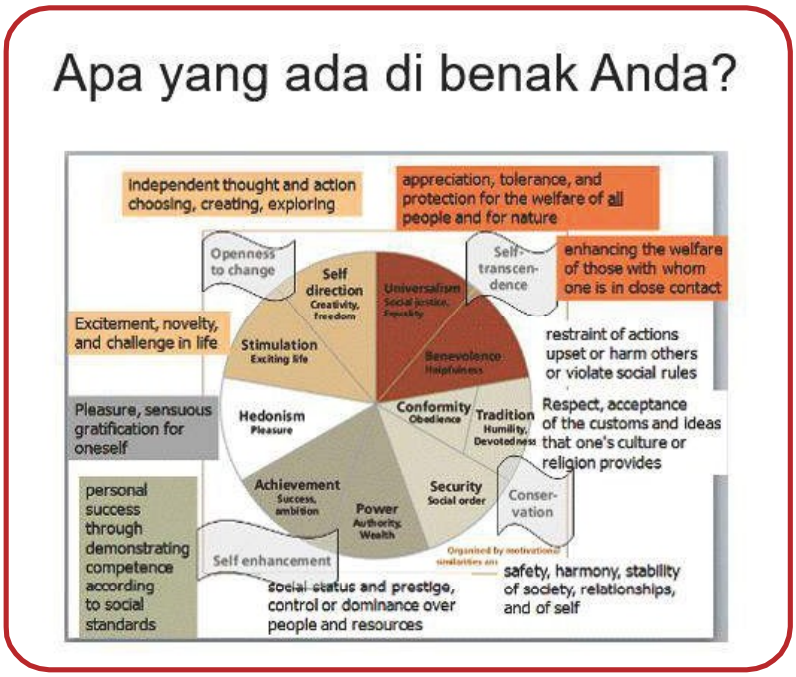


Dengan *visualisasi*, *audien* lebih lama mengingatnya. Namun tentu hal ini akan berbeda dengan seseorang yang kemampuan mengingatnya bukan *visual*, melainkan *verbal*.

Untuk mengetahui apakah Anda, seseorang dengan kemampuan daya ingat *visual* atau *verbal*, perhatikan gambar berikut dan sebutkan negara peserta yang dapat Anda hapal dalam dua menit.

Selain pemberian warna pada teks, pemberian bingkai juga memperkuat penekanan pesan. Namun perlu juga diperhatikan kesesuaian dan komposisi warna yang digunakan antara teks dengan latar.

Jika harus menampilkan diagram pada *slide*, perhatikan prinsip-prinsip yang telah dijelaskan. Jelaskan bagaimana membaca alur pada grafik berikut ini.

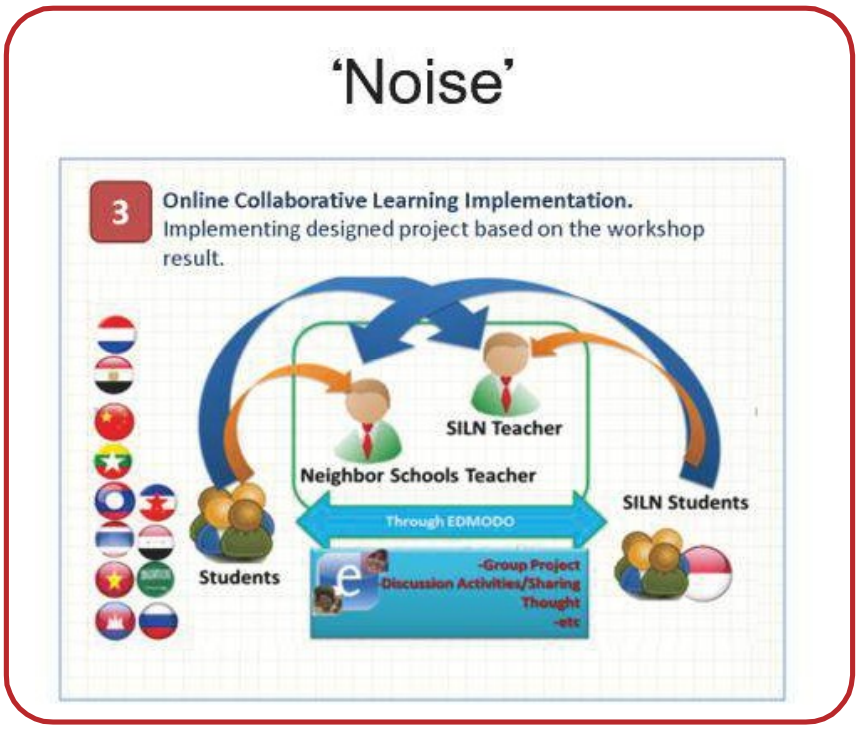


Gambar 3.20 Contoh Slide yang rumit

Apakah Anda mengalami kesulitan dalam membacanya? apakah Anda pernah membuat *slide* seperti ini? Jika jawabannya adalah "ya", maka yang lalu biarlah berlalu, sekarang saatnya Anda membuat yang lebih baik. Buatlah grafik sesederhana mungkin dan tidak membingungkan *audien*. Hindari teks yang sulit dibaca. Grafik digunakan hanya untuk memperkuat ide/pesan yang disampaikan.

6. Gangguan

Perhatikan gambar berikut ini dengan saksama, manakah gambar yang tidak diperlukan?



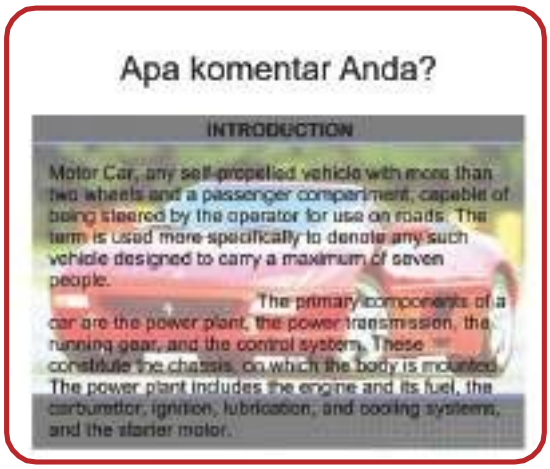
Gambar 3.21 Contoh *slide* yang memiliki noise

Jawaban Anda mungkin sama dengan teman Anda, bahwa icon bendera dan panah yang melengkung sesungguhnya tidaklah diperlukan. Gambar yang diletakan pada *slide* dan tidak memperkuat pesan yang disampaikan hanya akan mengganggu, atau bisa disebut *noise*. Selain *noise*, penggunaan gambar beerta penempatannya dapat membingungkan alur pembacaannya.

Jangan pamerkan SEMUA gambar yang Anda miliki,

tetapi MASUKKan apa yang memang dibutuhkan.

Perhatikan kembali gambar berikut ini.



Gambar 3.22 Contoh *slide* yang mengalihkan fokus

Apakah yang menjadi fokus Anda jika melihat *slide* tersebut? membaca tulisan atau melihat mobil?

Hindari menggunakan gambar yang mengalihkan fokus!

Sekarang perhatikan gambar berikut. Agar *slide* menjadi sederhana namun tidak mengurangi pesan yang disampaikan, manakah yang dapat dihilangkan pada *slide* berikut.

Apakah baris Presiden? atau Dalam Pidatonya? atau...salah satu foto?

Perhatikan gambar berikut! apakah telah memiliki sebuah makna jika disederhanakan.

Sumber: http://www.bintang.com/lifestyle/read/2219407/pidato-ir-soekarno-di-kaa-1955-yang-bakal-bikin-kamu-merinding

Gambar tersebut diketahui secara umum adalah Soekarno. Sehingga tulisan "Presiden Soekarno" tidak perlu lagi ditulis. Ide dari *slide* ini adalah pesan yang disampaikan oleh Soekarno, bukan tanggal pesan tersebut disampaikan.

Apabila SUAtu hal telah diketahui SECara umum, maka tidak perlu lagi DISERTakan.

Seringkali kita memasukan semua gambar yang kita miliki atau yang kita suka ke dalam *slide*, tanpa memperhatikan apakah gambar yang dimasukan akan memperkuat pesan yang disampaikan. Gambar yang menjadi *noise*, selain mengalihkan fokus, juga akan mempersempit ruang *slide*.

Apabila HARUS menggunakan gambar, gunakan gambar yang memperkuat ide atau PESAN yang DISAMPAIKAN untuk memudahkan pemahaman.

Contoh *slide* berikut ini menjadi salah satu dari kasus yang sering terjadi.

Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 3.23 Contoh slide yang mempersempit ruang

Gambar tersebut selain mempersempit ruang, juga menggunakan ilustrasi yang tidak mewakili suatu emosi, hanya imajinasi. Apabila Anda memang ingin menggunakan gambar mahluk hidup, hindari penggunaan ilustrasi dua dimensi yang tidak memiliki ekspresi.

7. Unsur Emosi

Apakah Anda mengetahui apa yang sedang dilakukan seorang pria pada ilustrasi yang ada berikut ini?

Sumber: https://sites.google.com/site/digitalinformationmanagement/penyaji-presentasi/slide/teknik-menyusun-slide?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1

Gambar 3.24 Contoh gambar yang memiliki dan tidak memiliki emosi

Apakah ia sedang mengantuk, tertidur, bersedih, atau bahkan melihat semut? Berbeda dengan gambar seorang wanita di sampingnya, yang mencerminkan emosi kekhawatiran. Selain emosi yang digunakan melalui gambar, penggunaan kalimat yang tepat juga dapat memengaruhi emosi *audien*.

Jika kemudian ditanyakan, "gambar seperti apa yang tepat?"

Perhatikan gambar berikut ini.

Sumber: selebdotcodotid

Mata memiliki "**naluri**" untuk menilai mana yang indah dan sedap dipandang

Sumber: harianNusantaradotcom